

**This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

Bong-Ho SHIN

1c962 U.S. PTO

09/841210



대한민국 특허청

KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto
is a true copy from the records of the Korean Intellectual
Property Office.

출원번호 :
Application Number

특허출원 2000년 제 53060 호

출원년월일 :
Date of Application

2000년 09월 07일

출원인 :
Applicant(s)

신봉호



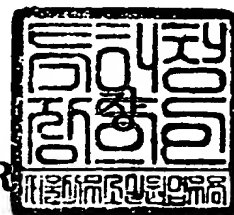
2001년

03월

16일

특허청

COMMISSIONER



【서류명】	분할출원서
【권리구분】	특허
【수신처】	특허청장
【참조번호】	0001
【제출일자】	2000.09.07
【발명의 명칭】	배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법
【발명의 영문명칭】	A SURVEY METHOD WITH BETTING & VOTING
【출원인】	
【성명】	신봉호
【출원인코드】	4-2000-028209-1
【대리인】	
【성명】	손원
【대리인코드】	9-1998-000281-5
【포괄위임등록번호】	2000-033132-7
【대리인】	
【성명】	윤영채
【대리인코드】	9-2000-000158-4
【포괄위임등록번호】	2000-033134-1
【대리인】	
【성명】	함상준
【대리인코드】	9-1998-000619-8
【포괄위임등록번호】	2000-033136-6
【발명자】	
【성명】	신봉호
【출원인코드】	4-2000-028209-1
【원출원의표시】	
【출원번호】	10-2000-0050910
【출원일자】	2000.08.30
【심사청구일자】	2000.08.30
【심사청구】	청구
【취지】	특허법 제52조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인 손원 (인) 대리인 윤영채 (인) 대리인 함상준 (인)

【수수료】

【기본출원료】 20 면 29,000 원

【가산출원료】 8 면 8,000 원

【우선권주장료】 0 건 0 원

【심사청구료】 10 항 429,000 원

【합계】 466,000 원

【감면사유】 개인 (70%감면)

【감면후 수수료】 139,800 원

【첨부서류】 1. 요약서·명세서(도면)_1통

【요약서】

【요약】

본 발명은 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법에 관한 것으로, 본 발명은 배팅을 가미한 경마식 여론조사 방법을 수행하는 여론조사 서버(22)에 접속한후, 사용자의 회원가입 신청에 응답하여 회원의 회원 가입을 처리함과 동시에, 회원의 입력에 응답하여 로그인 하는 제1단계(S310, S320); 여론 조사서버측에서 분류별로 조사대상을 선정하고, 이 선정된 복수의 조사대상에 대해 게임일정을 정하여 공지하며, 이 선정된 조사대상을 조사대상정보 저장부(24b)에 저장하는 제2단계(S410, S420); 상기 선정된 복수의 조사대상을 대상으로 경마식 여론조사를 수행하며, 각 조사대상에 대한 지지에 해당하는 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 각각 누적시키는 여론조사를 일정기간동안 수행하는 제3단계(S430-S460); 하나의 여론조사 시간이 마감되면, 상기 복수의 조사대상에 대해 투표에 의한 득표순위를 결정하고, 이 여론조사 결과를 바탕으로 각 사용자별로 조사대상에 대한 선호순위 및 선호강도를 분석하여 각 해당 DB(24e, 24f)에 저장하는 제4단계(S470); 를 포함하여, 상기 조사대상에 대한 여론조사, 시장조사를 통한 각 사용자별의 조사대상에 대한 선호순위 및 선호강도를 분석할 수 있어, 이를 이용하면, 효율적인 소비자 맞춤 광고를 실시할 수 있다.

【대표도】

도 3

【색인어】

배팅, 투표, 경마, 시장조사, 여론조사, 인지도, 통계조사, 설문조사

【명세서】

【발명의 명칭】

배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법{A SURVEY METHOD WITH BETTING & VOTING}

【도면의 간단한 설명】

도 1은 본 발명을 수행하기 위한 여론조사 시스템의 개략도이다.

도 2a는 조사대상 정보 저장부의 정보구성도이다.

도 2b는 투표정보 저장부의 정보구성도이다.

도 2c는 배팅정보 저장부의 정보구성도이다.

도 2d는 게임중인 조사대상 순위정보 저장부의 정보구성도이다.

도 2e는 조사대상 선호순위 정보 저장부의 정보구성도이다.

도 3은 본 발명에 따른 경마식 여론조사 방법을 보이는 전체 동작흐름도이다.

도 4는 도 3의 경마식 여론조사 방법의 구체적인 진행흐름도이다.

* 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명 *

10 : 사용자 단말기 15 : 통신망

20 : 여론조사 시스템 22 : 여론조사 서버

22a : 웹서버 22b : DB서버

24 : 데이터베이스 24a : 회원정보 저장부

24b : 조사대상 정보 저장부 24c : 투표정보 저장부

24d : 배팅정보 저장부 24e : 조사대상 선호순위 정보 저장부

24f : 조사대상 선호강도 정보 저장부

【발명의 상세한 설명】

【발명의 목적】

【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<17> 본 발명은 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법에 관한 것으로, 특히 인터넷등의 통신망을 통해 선정된 조사대상을 대해서 일정기간동안 회원에 의한 투표클릭을 누적하여 조사대상에 대한 사용자별 선호순위 및 선호강도를 분석하고, 이와 동시에 조사대상중 임의의 조사대상에 일정금액으로 경마식 배팅을 실시함으로서; 회원가입을 극대화시킴과 동시에, 상기 사용자별 선호순위 및 선호강도를 이용하여 여론조사(시장조사)는 물론, 효율적인 광고를 할 수 있도록 하는

<18> 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법에 관한 것이다.

<19> 최근들어, 통신기술 및 제반기술의 발전으로 인하여, TCP/IP(Transport Control Protocol /Internet Protocol)를 기반으로 하는 인터넷의 보급이 확산되면서, 각종 통신망이 인터넷을 중심으로 통합되는 추세이며, 이에따라 인터넷을 이용하여 다양한 정보의 검색 및 정보(파일)의 전송을 위한 시스템 또는 단말기 개발이 활발이 이루어지고 있다

<20> 또한, 이러한 인터넷을 이용하여, 광고를 하거나 게임을 하는 사이트들이 점차적으로 증가하고 있으며, 이에따라 인터넷을 이용한 광고나 게임에 있어서, 그 선점 및 회원확보에 대단한 관심이 모아지고 있으며, 이들 경쟁은 점차적으로 치열해지고 있다.

게다가, 인터넷을 이용하여 사용자 혹은 사용자의 정보를 수집하는 방안이 여러각도로 모색되고 있으며, 이러한 사용자의 정보를 상품 및 기타 다른 광고에 이용하고 있다. 이와 같은 광고등을 위해서는 회원가입을 유도하여야 하는데, 이 회원유도 방법으로는 경품, 이벤트, 게임등을 통한 방법과, 유용한 정보를 제공하는 방법등이 있다.

<21> 그러나, 종래 회원가입을 유도하는 경품, 이벤트등을 통한 방법은 지속성이 없으며, 게임을 통한 방법은 관심있는 사용자에게 한정되어 있으므로, 다양한 관심을 가지고 있는 다양한 부류의 사용자들을 유도할 수 없다는 문제점이 있었던 것이다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

<22> 본 발명은 상기한 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로, 따라서, 본 발명의 목적은 인터넷등의 통신망을 통해 선정된 조사대상을 대해서 일정기간동안 회원에 의한 투표클릭을 누적하여 조사대상에 대한 사용자별 선호순위 및 선호강도를 분석하고, 이와 동시에 조사대상중 임의의 조사대상에 일정금액으로 경마식 배팅을 실시함으로서, 회원가입을 극대화시킴과 동시에, 상기 사용자별 선호순위 및 선호강도를 이용하여 여론조사(시장조사)는 물론, 효율적인 광고를 할 수 있도록 하는

<23> 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법을 제공하는데 있다.

【발명의 구성 및 작용】

<24> 상기한 본 발명의 목적을 달성하기 위한 기술적인 수단으로써, 본 발명의 방법은 배팅과 투표클릭을 이용하는 여론조사를 수행하는 여론조사 서버에 접속한후, 사용자의 회원가입 신청에 응답하여 회원의 신상정보를 데이터베이스의 회원정보 저장부에 저장하여 회원으로 가입시킴과 동시에, 회원가입시 소정의 사이버머니를 지급하며, 회원의 입력에 응답하여 로그인 하는 제1단계; 여론 조사서버측에서 분류별로 조사대상을 선정하고, 이 선정된 복수의 조사대상에 대해 게임일정을 정하여 공지하며, 이 선정된 조사대상을 조사대상정보 저장부에 저장하는 제2단계; 상기 선정된 복수의 조사대상을 대상으로 경마식 여론조사를 수행하며, 각 조사대상에 대한 지지에 해당하는 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부에 저장하여 각각 누적시키는 여론조사를 일정기간동안 수행하는 제3단계; 하나의 여론조사 시간이 마감되면, 상기 복수의 조사대상에 대해 투표에 의한 득표순위를 결정하고, 이 여론조사 결과를 바탕으로 각 사용자별로 조사대상에 대한 선호순위 및 선호강도를 분석하여 각 해당 DB에 저장하는 제4단계; 를 포함하여, 상기 조사대상에 대한 여론조사, 시장조사를 통한 각 사용자별의 조사대상에 대한 선호순위 및 선호강도를 분석할 수 있어, 이를 이용하면, 효율적인 광고를 실시할 수 있는 것을 특징으로 한다.

<25> 이하, 본 발명을 수행하기 위한 경마식 여론조사 시스템에 대해서 첨부한 도면을 참조

하여 상세하게 설명한다.

<26> 도 1은 본 발명을 수행하기 위한 여론조사 시스템의 개략도로서, 도 1을 참조하면, 본 발명을 수행하기 위한 여론조사 시스템(20)은 인터넷등의 통신망을 이용하여 사용자단말기(10)에서 접속할 수 있도록 구성되어 있으며, 상기 여론조사 시스템(20)은 여론조사 서버(22)와 베이타베이스(24)로 구성한다.

<27> 상기 여론조사 서버(22)는 통신망(15)을 통한 사용자의 입력에 응답하여 대응 페이지를 통신망(15)을 통해 사용자 단말기(10)로 제공하고, 사용자의 입력에 응답하여 회원가입 처리, 조사대상 선정처리, 여론조사시 선정된 조사대상에 대한 배팅클릭 처리, 회원에 의한 투표클릭 처리, 여론조사후 조사대상의 순위결정, 그리고 회원의 신상 정보, 여론조사에 따른 각종 정보에 대한 저장을 제어하는 웹서버(22a)와, 상기 웹서버(22a)의 제어에 따라 해당 저장부에 정보를 저장하고, 관리하는 DB서버(22b)를 포함한다.

<28> 상기 DB서버(22b)에 의해 제어되는 베이타베이스(24)는 가입 신청한 회원의 신상정보를 저장하는 회원정보 저장부(24a)와, 인물, 영화등 분류별 여론조사의 대상인 조사대상에 대한 정보를 저장하는 조사대상 정보 저장부(24b)와, 여론조사 수행시 각 조사대상별 투표클릭의 정보를 저장하는 투표정보 저장부(24c)와, 각 여론조사중에 각각의 조사대상에 대한 배팅정보를 저장하는 배팅정보 저장부(24d)와, 각 여론조사에 의한 회원별 조사대상에 대한 선호순위 정보를 저장하는 조사대상 선호순위 정보(24e)와, 각 여론조사시 사

용자별 조사대상에 대한 강도 정보를 저장하는 조사대상 선호강도 정보 저장부(24f)를 포함한다.

- <29> 도 1을 참조하면, 상기 회원정보 저장부(24a)에는 회원의 신상정보, 즉 ID, 비밀번호, 주민등록번호, 이름, 전자메일, 전화번호, 생년월일, 성별, 주소, 은행명/계좌번호, 메일수신여부, 추천인 ID등의 회원의 신상정보를 저장하고 있다,
- <30> 도 2a는 조사대상 정보 저장부의 정보구성도이고, 도 2b는 투표정보 저장부의 정보구성도이며, 도 2c는 배팅정보 저장부의 정보구성도이다. 그리고, 도 2d는 게임중인 조사대상 순위정보 저장부의 정보구성도이다.
- <31> 도 2a를 참조하면, 상기 조사대상 정보 저장부(24b)는 상기 여론조사 서버(22)측 선정에서 선정하는 것으로서, 각 분류, 예를들어, 인물, 인화, 상품의 브랜드, 회사(로고), 웹사이트, 만화, 비디오, 가요등으로 분류하고, 각 분류별 조사대상을 선정하여 저장한다.
- <32> 도 2b를 참조하면, 상기 투표정보 저장부(24c)는 각 조사대상별 투표자, 투표회수를 포함하는 투표정보를 저장하고 있다. 도 2c를 참조하면, 상기 배팅정보 저장부(24d)는 각 조사대상별 배팅자, 배팅회수 및 배팅금액을 포함하는 배팅정보를 저장하고 있다.

<33> 그리고, 도 2d를 참조하면, 상기 조사대상 선호순위 정보 저장부(24e)는 선정된 조사대상, 예선통과 조사대상, 본선 진출 조사대상, 각 사용자별 조사대상에 대한 선호순위 정보, 예를들어, '1순위=조사대상1', 또는 '2순위=조사대상4'등의 선호순위를 저장한다. 도 2e를 참조하면, 상기 조사대상 선호강도 저장부(24f)는 각 사용자별 조사대상에 대한 선호강도 정보, 예를들어, '조사대상1 선호강함' 또는 '조사대상2 선호약함'등의 선호강도 정보를 저장한다.

<34> 도 3은 본 발명에 따른 여론조사를 보이는 전체 동작흐름도이고, 도 4는 도 3의 여론조사의 구체적인 진행흐름도이다.

<35> 이와같이 구성된 본 발명에 따른 동작을 첨부도면에 의거하여 하기에 상세히 설명한다.

<36> 본 발명은 인터넷등의 통신망을 이용해서, 인물, 인화, 상품의 브랜드, 회사(로고), 웹사이트, 만화, 비디오, 가요등의 각 분류에 각각에 대해서, 조사대상을 선정하고, 이 선정된 조사대상에 대해서, 경마식 배팅과 투표게임을 이용하여 여론조사를 수행하는 것으로서, 이를 통해 각 사용자에게 대해서, 조사대상의 선호순위 및 선호강도를 시계열적으로 조사 분석할 수 있으며, 또한 각 사용자에게 대해 분석된 시계열적인 데이터를 이용하여 CRM 광고(1:1 소비자 맞춤광고)등 광고를 보다 효율적으로 할 수 있게 된다.

<37> 본 발명의 여론조사는 단순한 여론조사를 의미할 수도 있지만, 온라인상에서 언제 어디서든지 참여할 수 있는 특성을 이용하므로, 시장조사, 설문조사 및 통계조사등을 의미할 수도 있는 것으로서, 본 발명에 의한 여론조사는 단순한 여론조사에 한정되지 않는다.

<38> 먼저, 도 3에 도시한 바와같이, 배팅과 투표클릭을 이용하는 여론조사를 수행하는 여론조사 서버(22)에 사용자 단말기(10)에서 사용자가 인터넷등의 통신망을 통해서 접속하는데, 이때, 여론 조사 서버(22)는 상기 통신망(15)을 통해 사용자 단말기(10)에 해당 웹 페이지를 제공한다.

<39> 본 발명에 따른 여론조사 서버(22)에 의해 제공되는 웹페이지에서는, 도 3에 도시한 바와같이, 회원가입, 로그인, 조사대상등록, 조사대상리스트(등록된 조사대상보기), 조사대상배팅, 조사대상투표, 여론조사진행상황, 도우미, 제안합니다, 싸이트맵(S331-S337), 자기정보수정, 서브게임, 연습게임, 사이버머니, 사이버머니 बैं크(S341-S345)를 각각 개별적으로 선택하여 해당 정보를 제공 받아 원하는 정보를 제공 받을 수도 있고, 원하는 조사대상의 등록, 배팅 및 투표를 할 수 있게 되는 것이다. 이러한 웹페이지에 제공되는 내용들은 동일한 웹페이지 또는 서로 다른 웹페이지에 포함될 수도 있다.

<40> 이와같은 웹페이지 화면을 통해서, 사용자가 회원가입을 선택하면, 상기 여론조사 서버(22)의 웹서버(22a)가 이에 응답하여 회원가입을 위한 페이지를 제공하고, 이 회원가입 페이지에 가입자의 신상정보를 작성한후 가입을 확인하면, 상기 웹서버(22a)가 가입신청

자의 신상 정보를 데이터베이스(24)의 회원정보 저장부(24a)에 도 2a에 도시한 바와같이 저장한다. 이와 동시에, 회원가입시 소정의 사이버머니를 지급하며, 회원의 입력에 응답하여 로그인 한다.

<41> 상기 회원에게는 지급되는 일정금액의 사이버머니는 하기에 설명될 선정된 복수의 조사 대상에 대해 자기의 임의대로 배팅하는데 이용되며, 또한 사전에 정한 기준에 따라 현금으로 지급된다.

<42> 여기서, 본 발명에 대한 조사대상에 대해서 설명하면, 본 발명에 따른 경마식 여론조사에서의 조사대상은 '말'에 해당되는 것으로서, 조상대상은 각분류, 예를들어, 전술한 바와같이, 사회적인 이슈, 인물, 영화, 상품의 브랜드, 회사(로그), 웹사이트, 만화, 비디오, 가요, 기획물, 숫자 및 상품의 특성등으로 다양하게 분류될 수 있으며, 이들 각 분류별로 복수의 조사대상이 선정될 수 있는 것으로서, 이와같은 본 발명에 다른 조사대상의 분류나, 조상대상은 어느 하나에 특별히 한정되지 않는다.

<43> 그 다음, 제2단계(S410, S420)에서는 여론 조사서버측에서 분류별로 조사대상을 선정하고, 이 선정된 복수의 조사대상에 대해 게임일정을 정하여 공지하며, 이 선정된 조사대상을 조상대상정보 저장부(24b)에 저장한다. 이는 상기 웹서버(22a)측에서 조사대상을 선정하면, 이는 DB서버(22b)를 통해서 데이터베이스(24)내 조사대상 정보 저장부(24b)에 저장한다.

- <44> 이와같이 선정된 조사대상을 하기에 설명되는 배팅과 투표 클릭을 위해서 네트즌에게 공개하여 열람 가능하도록 하며, 이후, 회원들은 상기 데이터베이스(24)의 저장된 등록된 조사대상내용을 참고하고, 사용자의 입력에 응답하는 웹서버(22a) 및 DB서버(22b)의 연동작용을 통해서, 선정된 조사대상보기, 각 선정된 조사대상에 대한 등록자 등록내용 보기를 각각 선택하여 선정된 조사대상을 확인할 수 있다.
- <45> 한편, 상기한 등록되는 조사대상 분류 및 조사대상에 대해 일예를 들면, 도2(a)에 도시한 바와같이, 조사대상 분류를 인물로 선정하고, 만약 '전직 대통령중 최고의 대통령'이란 제목으로 할 때, 그 조사대상은 대통령이 될 것이며, 또한 조사대상 분류를 영화로 선정하고, 만약, '국내 최고의 영화'란 제목으로 하는 경우에는 그 조사대상은 국내에서 제작된 영화가 될 것이다.
- <46> 도 2(b)에 도시한 바와같이, 상기 인물이란 조사대상 분류에서, 그 조사대상은 '박정희, 전두환, 김영삼 및 김대중'이 될 수 있다.
- <47> 그 다음, 제3단계(S430-S460)에서는 상기 선정된 복수의 조사대상을 대상으로 여론조사를 수행하는데, 본 발명에 따른 여론조사방법에는 첫 번째로 투표클릭에 의한 방법, 두 번째로 배팅클릭에 의한 방법, 세 번째로 배팅과 동시에 투표클릭에 의한 방법으로 이루어질 수 있다.

<48> 첫 번째, 투표클릭에 의한 여론조사방법은 각 조사대상에 대한 지지에 해당하는 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 각각 누적시키는 여론조사를 일정기간동안 수행하는데, 이에 대해서 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

<49> 일단, 일정기간을 지정하여, 전술한 바와같이, 선정된 복수의 조사대상을 대상으로 하여 회원들로부터 투표 클릭을 접수받는데, 먼저, 회원이 해당 페이지에서 조사대상투표를 선택하면, 상기 웹서버(22a)가 이에 응답하여 선정된 조사대상에 대해 투표클릭을 할 수 있는 페이지를 해당 회원에게 통신망(15)을 통해서 제공하고, 이때 복수의 조사대상 중 지지하고자 하는 조사대상을 투표클릭하면, 상기 웹서버(22a)가 해당 조사대상에 대한 클릭을 인식하여 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 누적시키게 된다. 예를들어, 조사대상1이 '박정희'이고, 이 조사대상에 대한 투표를 클릭하면, 상기 여론 조사 서버(22)가 조사대상1에 대한 투표를 카운팅하면서 누적시킨다.

<50> 두 번째, 배팅클릭에 의한 여론조사방법은 상기 선정된 복수의 조사대상중에서 하나 이상의 조사대상에 각 회원이 선택한 금액의 사이버 머니로 배팅하도록 하며, 이 배팅정보를 배팅정보 저장부(24d)에 저장한다.

<51> 이와같은 배팅에 대해서 보다 구체적으로 설명하면, 상기 선정된 복수의 조사대상중에서 하나이상의 조사대상에 각 회원이 선택한 금액의 사이버 머니로 배팅하도록 하며, 이

배팅정보를 배팅정보 저장부(24d)에 저장하는데, 즉, 각 회원들은 경마식 여론조사에서 하나이상의 조사대상을 자신의 의사에 따라 선택하고, 이 선택된 조사대상에 대해 자신에게 적립되어 있는 사이버 머니중 일부를 연결시켜 배팅하게 되는데, 이때 상기 웹서버(22a)는 상기 DB서버(22b)와 연동하여 회원, 배팅한 조사대상, 배팅금액을 매칭시켜서 상기 배팅정보 저장부(24d)에 저장한다.

<52> 또한, 상기 제3단계에서의 여론조사방식에 있어서, 상기한 바와같이 예선과 본선을 구별하여 여론조사를 실시할 수도 있고, 이와는 달리, 최고 선호도 조사대상을 선택하기 위해 회원들로부터 투표클릭을 입력받는 방식을 게임식 조구별없이 적용하여 최다 투표를 득표한 조사대상을 최종 선택할 수도 있는 것으로서, 본 발명에 따른 여론조사를 진행하는 방식은 여러 가지 다른 게임방식도 적용 가능하며, 특정한 방식에 한정되지 않는다.

<53> 여론조사의 진행방식에 대해 일예를 들면, 상기 선정된 복수의 조사대상을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하고, 상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하는 각조의 조사대상을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최종 조사대상을 선택할 수도 있다.

<54> 세 번째로, 배팅과 동시에 투표를 수반하는 경마식 여론조사 방법은 전술한 첫 번째 투표클릭에 의한 여론조사방법과, 두 번째 배팅클릭에 의한 여론조사방법을 동시에 수행하

는 것으로서, 이에 대한 설명은 전술한 내용과 동일하므로 생략하며, 본 발명에서는 투표와 배팅을 전술한 바와같이, 선택적으로 이용할 수도 있지만, 투표와 동시에 배팅을 수행하는 것이 회원의 가입유도 및 여론조사의 참여유도를 위해서 바람직하다.

<55> 그리고, 상기 제3단계(S430-S460), 즉 첫 번째의 투표클릭에 의한 여론조사방법과 세 번째 배팅과 동시에 투표를 수반하는 경마식 여론조사 방법에 있어서는, 또한 각 여론조사마다 승리 조사대상에 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 경품이나 사이버머니를 제공할 수 있는데, 예를들면, 자신이 원하는 조사대상에 대해 투표클릭을 한 경우, 그 조사 대상이 승리 조사대상으로 결정되면, 그 승리 조사대상에 투표한 회원에게는 소정의 경품을 수여할 수 있으며, 또는 사전에 정한 사이버머니를 제공할 수도 있고, 혹은 경품과 사이버머니를 동시에 제공할 수도 있다.

<56> 다른 한편, 본 발명의 여론조사를 수행하는 동안에, 광고클릭에 따라 소정 사이버머니를 지급할 수도 있고, 각 회원에게 일정 기간에 소정회수의 온라인복권을 지급하고, 온라인복권의 당첨에 따라 사전에 정한 사이버머니 또는 경품을 지급할 수도 있다.

<57> 그 다음, 제4단계(S470, S480)에서는 하나의 여론조사 시간이 마감되면, 상기 복수의 조사대상중 투표에 의한 조사대상의 득표순위를 결정하고, 이 여론조사 결과를 바탕으로 각 사용자별로 조사대상에 대한 선호순위 및 선호강도를 분석하여 각 해당 DB(24e, 24f)에 저장한다.

<58> 전술한 제3단계에서의 배팅과 관련하여, 상기 제4단계(S470)에서는 상기 조사대상 순위 결정후, 경마식 승리(단승, 연승 및 복승) 조사대상에 배팅한 각 회원에게 배팅금액과 배당률에 따른 배당금을 지급하고, 승리하지 못한 조사대상에 배팅된 금액은 각 회원들로부터 몰수처리한다. 또한, 이 배팅과 관련되는 정보는 배팅정보 저장부(24e)에 저장한다.

<59> 마지막으로, 제5단계(S490)에서는 각 여론조사 결과를 바탕으로 조사대상의 순위를 공개하고, 상기 여론조사후, 단승, 연승 및 복승식에 배팅한 각 회원에게 배팅금액과 배당률에 따른 배당금을 지급하고, 순위에 들지 못한 조사대상에 배팅된 금액은 각 회원들로부터 몰수처리한다.

<60> 이와같은 과정을 수행하는 과정에서, 배팅을 포함하는 경마식 여론조사로 회원을 확보하고, 사이버머니나 경품을 통한 회원확보를 더욱 증대시킬 수 있으며, 이러한 과정에서 얻은 회원 각자별 조사대상에 대한 선호순위 및 선호강도 정보를 기초하면 광고 및 통계조사(평가)를 효율적이면서 맞춤광고 및 통계조사가 가능해진다.

【발명의 효과】

<61> 상술한 바와같은 본 발명에 따르면, 인터넷등의 통신망을 통해 선정된 조사대상에 대해서 일정기간동안 회원에 의한 투표클릭을 누적하여 조사대상에 대한 사용자별 선호순위

및 선호강도를 분석하고, 이와 동시에 조사대상중 임의의 조사대상에 일정금액으로 경매식 배팅을 실시함으로서, 회원가입을 극대화시킴과 동시에, 상기 사용자별 선호순위 및 선호강도를 이용하여 여론조사(시장조사)는 물론, 효율적인 광고를 할 수 있도록 하는 특별한 효과가 있는 것이다.

<62> 또한, 본 발명의 다른 효과는 여론조사에 경매식 배팅방법을 적용하여 여론조사에 오락성을 부가하여 회원가입 및 여론조사 참여를 극대화시키도록 하는 것이다.

<63> 이상의 설명은 본 발명의 일실시예에 대한 설명에 불과하며, 본 발명은 그 구성의 범위 내에서 다양한 변경 및 개조가 가능하다.

【특허청구범위】**【청구항 1】**

투표클릭을 이용하는 여론조사를 수행하는 여론조사 서버(22)에 접속한후, 사용자의 회원가입 신청에 응답하여 회원의 신상정보를 데이터베이스(24)의 회원정보 저장부(24a)에 저장하여 회원으로 가입시킴과 동시에, 회원가입시 소정의 사이버머니를 지급하며, 회원의 입력에 응답하여 로그인 하는 제1단계(S310,s320);

소정 기간동안 복수의 조사대상을 선정하여 조사대상 정보 저장부(24b)에 저장하는 제2단계(S410,S420);

상기 선정된 복수의 조사대상을 대상으로 여론조사를 수행하며, 각 조사대상에 대한 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 각각 누적시키는 여론조사를 일정기간동안 수행하는 제3단계(S430-S460);

여론조사 시간이 마감되면, 상기 복수의 조사대상중 투표에 의한 최다 득표한 조사대상을 우승조사대상을 결정하고, 승리 조사대상에 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 경품을 지급하는 제4단계(S470);를 포함함을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【청구항 2】

제1항에 있어서, 상기 제3단계(S430-S460)의 여론조사는

상기 선정된 복수의 조사대상을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하는 단계;

상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하

는 각조의 조사대상을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최고 선호 조사대상을 선택하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【청구항 3】

제1항에 있어서, 상기 제4단계(S470)는

승리 조사대상에 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 사이버머니를 지급하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【청구항 4】

배팅클릭을 이용하는 여론조사를 수행하는 여론조사 서버(22)에 접속한후, 사용자의 회원가입 신청에 응답하여 회원의 신상정보를 데이터베이스(24)의 회원정보 저장부(24a)에 저장하여 회원으로 가입시킴과 동시에, 회원가입시 소정의 사이버머니를 지급하며, 회원의 입력에 응답하여 로그인 하는 제1단계(S310, s320);

여론 조사서버측에서 분류별로 조사대상을 선정하고, 이 선정된 복수의 조사대상에 대해 게임일정을 정하여 공지하며, 이 선정된 조사대상을 조상대상정보 저장부(24b)에 저장하는 제2단계(S410, S420);

상기 선정된 복수의 조사대상을 대상으로 여론조사를 수행하며, 상기 선정된 복수의 조사대상중에서 하나이상의 조사대상에 각 회원이 선택한 금액의 사이버 머

니로 배팅하도록 하며, 배팅인원 및 배팅금액을 포함하는 배팅정보를 배팅정보 저장부(24d)에 저장하는 제3단계(S430-S460);

하나의 여론조사 시간이 마감되면, 상기 복수의 조사대상에 대해 배팅자수에 기초해서 순위를 결정하고, 이 여론조사 결과를 바탕으로 각 사용자별로 조사대상에 대한 선호순위 및 선호강도를 분석하여 각 해당 DB(24e, 24f)에 저장하고, 경마식 승리 조사대상에 배팅한 각 회원에게 배팅금액과 배당률에 따른 배당금을 지급하고, 승리하지 못한 조사대상에 배팅된 금액을 각 회원들로부터 몰수 처리하는 제4단계(S470, S480); 를 포함함을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【청구항 5】

배팅과 투표클릭을 이용하는 여론조사를 수행하는 여론조사 서버(22)에 접속한후, 사용자의 회원가입 신청에 응답하여 회원의 신상정보를 데이터베이스(24)의 회원정보 저장부(24a)에 저장하여 회원으로 가입시킴과 동시에, 회원가입시 소정의 사이버머니를 지급하며, 회원의 입력에 응답하여 로그인 하는 제1단계(S310, S320);

여론 조사서버측에서 분류별로 조사대상을 선정하고, 이 선정된 복수의 조사대상에 대해 게임일정을 정하여 공지하며, 이 선정된 조사대상을 조상대상정보 저장부(24b)에 저장하는 제2단계((S410, S420));

상기 선정된 복수의 조사대상을 대상으로 여론조사를 수행하며, 각 조사대상에 대한 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 각각 누적시키는 여론조사를 일정기간동안 수행하고, 또한 상기 선정된 복수의 조사대상중에서 하나이상의

조사대상에 각 회원이 선택한 금액의 사이버 머니로 배팅하도록 하며, 이 배팅정보를 배팅정보 저장부(24d)에 저장하는 제3단계(S430-S460);

하나의 여론조사 시간이 마감되면, 상기 복수의 조사대상에 대해 득표수에 기초해서 순위를 결정하고, 이 여론조사 결과를 바탕으로 각 사용자별로 조사대상에 대한 선호순위 및 선호강도를 분석하여 각 해당 DB(24e, 24f)에 저장하고, 경마식 승리 조사대상에 배팅한 각 회원에게 배팅금액과 배당률에 따른 배당금을 지급하고, 승리하지 못한 조사대상에 배팅된 금액을 각 회원들로부터 몰수 처리하는 제4단계(S470, S480); 를 포함함을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【청구항 6】

제5항에 있어서, 상기 제3단계(S430-S460)의 여론조사는

상기 선정된 복수의 조사대상을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하는 단계;

상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하는 각조의 조사대상을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최고 선호 조사대상을 선택하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【청구항 7】

제5항에 있어서, 상기 제4단계(S470, S480)는

승리 조사대상에 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 사이버머니를 지급하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【청구항 8】

제5항에 있어서, 상기 제4단계(S470, S480)는

승리 조사대상에 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 경품을 지급하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【청구항 9】

제5항에 있어서, 상기 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법은

광고클릭에 따라 소정 사이버머니를 지급하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

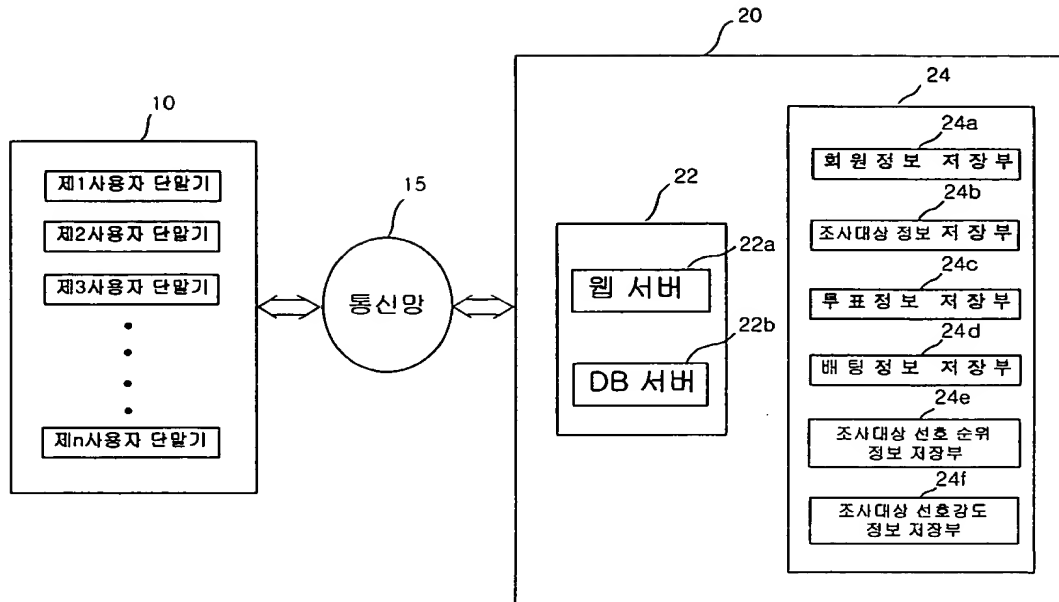
【청구항 10】

제5항에 있어서, 상기 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법은

각 회원에게 일정 기간에 소정회수의 온라인복권을 지급하고, 온라인복권의 당첨금에 해당하는 사이버머니를 지급하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 수반하는 여론조사 방법.

【도면】

【도 1】



【도 2a】

	조사대상 분류	조사대상 제목	조사대상
A1	인 물	최고의 인기인물	=====
A2	영 화	최고의 인기영화	=====
⋮			

【도 2b】

	조 사 대 상	투 표 수	투 표 비 율
A11	박 정 희	50	50%
A12	전 두 환	10	10%
A13	김 영 삼	10	10%
A14	김 대 중	30	30%

【도 2c】

	배 탕 ID	배 탕 금 액	배 탕 인 원	배 당 율
A11	=====	=====	70	2.5배
A12	=====	=====	5	50배
A13	=====	=====	5	50배
A14	=====	=====	20	8배

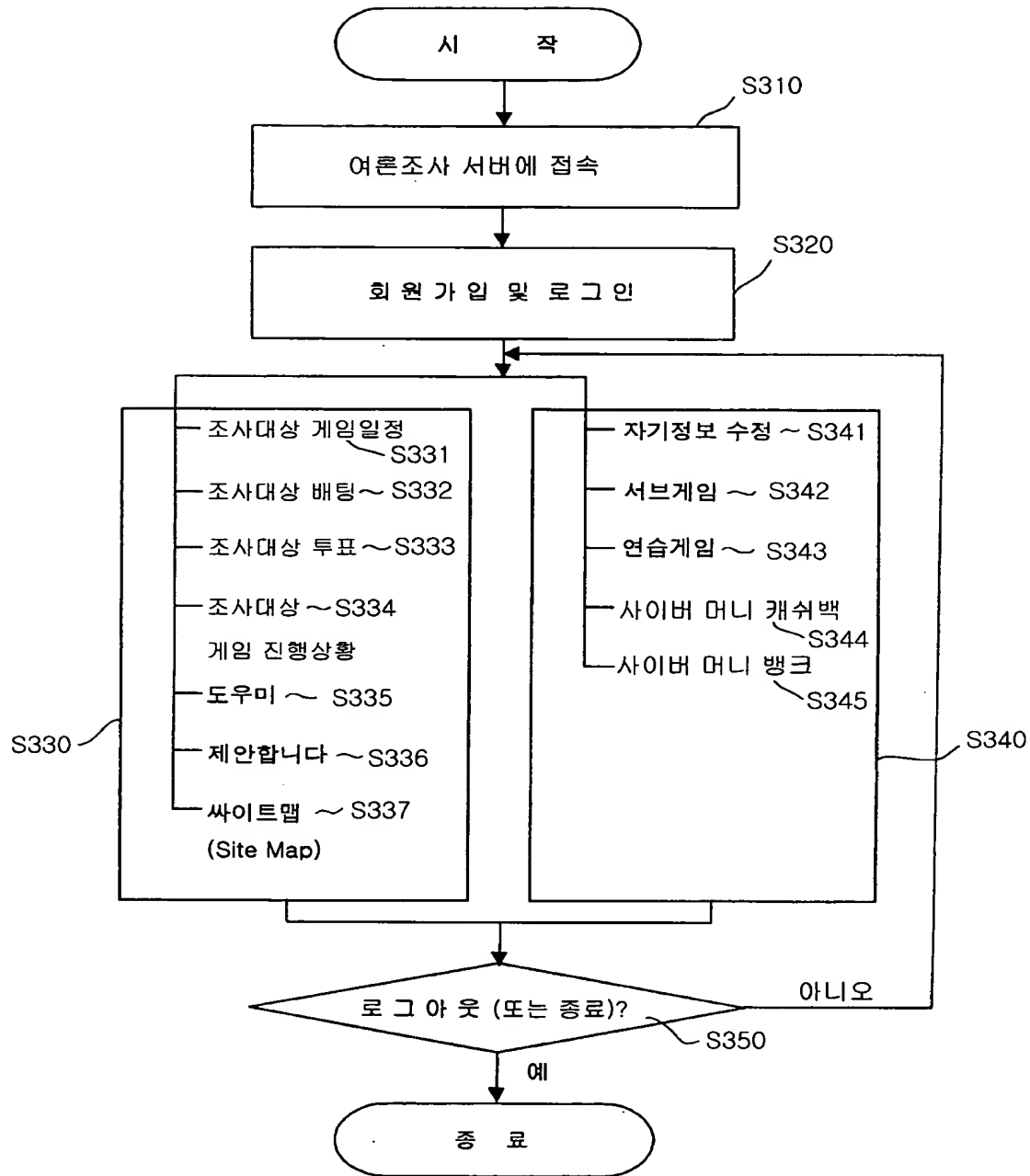
【도 2d】

사용자	선호순위
사용자1	=====
사용자2	=====
•	•
•	•
•	•
•	•
사용자n	=====

【도 2e】

사용자	선호 강도
사용자1	=====
사용자2	=====
•	•
•	•
•	•
•	•
사용자n	=====

【도 3】



【도 4】

